

MAA-NTR-TLTJ-JPN

このたびは"ニンテンドーDS"専用ソフト「デジモンストーリー 超クロスウォーズ レッド」をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。ご使用になる前に、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用方法でご愛用ください。なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

安全に使用していただくために…

⚠ 警告

- □ 健康のため、ゲームをお楽しみになるときは、部屋を明るくして使用してください。特に小さなお子様が遊ばれるときは、保護者の方の目の届くところで遊ばせるようにしてください。
- □ 疲れた状態での使用、連続して長時間にわたる使用は、健康上好ましくありませんので避けてください。また、ゲームをするときは適度に休憩をとってください。めやすとして1時間ごとに10～15分の小休止をおすすめします。
- □ ごくまれに、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビの画面などを見たりしているときに、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失などを経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、ゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、ゲーム中にこのような症状が起きた場合には、直ちにゲームを中止し、医師の診察を受けてください。
- □ ゲーム中にめまい・吐き気・疲労感・乗物酔いに似た症状などを感じたり、目や手・腕に疲労、不快や痛みを感じたときは、直ちにゲームを中止してください。その後も不快感が続いている場合は医師の診察を受けてください。それを怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす可能性があります。
- □ 他の要因により、手や腕の一部に障害が認められたり、疲れている場合は、ゲームをすることによって、症状が悪化する可能性があります。そのような場合は、ゲームをする前に医師に相談してください。
- □ ステレオヘッドホンを使用して大音量で長時間聞いていると難聴になる恐れがあります。呼びかけられて返事ができるくらいの音量で使用してください。もし、耳の疲労や耳鳴りのような異常に気づいたら一旦使用を中止し、その後も耳鳴りのような異常が続いている場合は医師の診察を受けてください。

⚠ 警告

- □ 運転中や歩きながらの使用は絶対にしないでください。
- □ 航空機内での使用について、航空法により、離着陸時のあらゆる使用や飛行中の無線通信の使用は禁止されており、処罰の対象にもなりますので絶対にしないでください。
- □ 満員の電車やバスなど、混雑した場所では、心臓ペースメーカーを装着している方がいる可能性があるため、ワイヤレス通信をしないでください。
- □ 電車内や病院、医療機関などでは、無線通信が制限されている場合があります。そのような場所では、ワイヤレス通信機能を絶対に使用しないでください。
  ※電源ランプまたは無線ランプが変速点滅しているときは、ワイヤレス通信機能がONになっています。
- □ 心臓ペースメーカーを装着されている方がワイヤレス通信プレイを行う場合は、心臓ペースメーカーの装着部位から22cm以上離してください。
- □ DSカードを小さいお子様の手の届く場所に保管しないでください。誤って飲み込む可能性があります。

⚠ 注意

- □ DSカード、カードケースにはプラスチック、金属部品が含まれています。燃やすと危険ですので、廃棄する場合は各自治体の指示に従ってください。

使用上のおねがい

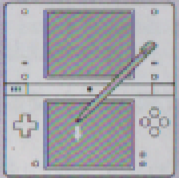
- □ 直射日光の当たる場所、高温になる場所、湿気やホコリ、油煙の多い場所での使用、保管はしないでください。
- □ 本体の電源ランプが点灯したまま、DSカードを抜き差ししないでください。
- □ ひねったり、叩きつけるなど乱暴な取扱いをしないでください。
- □ 衣類などと一緒に誤って洗濯をしたり、液体をこぼしたり、水没させたり、濡れた手や汗ばんだ手で触ったりしないでください。
- □ 端子部に指や金属で触ったり、息を吹きかけたり、異物を入れたりしないでください。
- □ 分解や改造をしないでください。
- □ 本体に差し込むときは、DSカードの向きを確かめて差し込んでください。
- □ シンナーやベンジンなどの揮発油、アルコールなどではふかないでください。清掃は乾いた布で軽くふいてください。

タッチスクリーンの基本操作

タッチペンでの基本操作には、次の2種類があります。

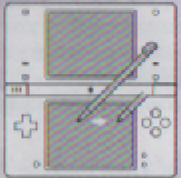
タッチする

タッチペンでタッチスクリーンを軽く押す操作を「タッチする」と言います。



スライドする

タッチペンをタッチスクリーンに軽く当てたまま、画面をなぞる操作を「スライドする」と言います。

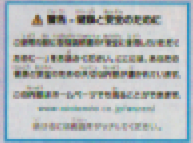


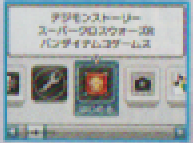
タッチスクリーンに関するご注意

- タッチスクリーンの操作は、本体付属のタッチペン、またはゲーム中に指定されたもので操作してください。
- 傷ついたタッチペンや変形したタッチペンを使用しないでください。
- タッチスクリーンを強い力でこすったり、押したりしないでください。
- 爪を立てて操作しないでください。
- 上画面をタッチペンなどでこすらないでください。
- タッチスクリーンに砂やゴミ、お菓子の食べかすなどを落とさないでください。
- 市販の保護シートを貼り付ける場合は、保護シートの取扱説明書をよく読んで、ゴミや気泡が入らないように正しく貼り付けてください。

ゲームの始め方

1. 本体の電源がOFFになっていることを確認してから、DSカードの差込口に「デジモンストーリー　超クロスウォーズ　レッド」のDSカードをカチッと音がするまで、しっかり差し込んでください。
2. 本体の電源をONにすると、右の画面が表示されます。内容を確認されたら、下画面（タッチスクリーン）をタッチしてください。
3. DSメニュー画面の「デジモンストーリー スーパークロスウォーズR」のパネルをタッチしてください。
   ※右の画面は、ニンテンドーDSi/DSi LLの場合の画面です。
   ※ニンテンドーDS/DS Lite本体の場合、起動モードをオートモードに設定していると、この操作は必要ありません。詳しくは、本体の取扱説明書をご覧ください。
4. 以後の操作方法は8ページをご覧ください。







CONTENTS : DIGIMON STORY SUPER XROS WARS

04 ストーリー
08 操作方法
10 ゲームスタート
11 ステージ
14 バトル
20 クロスローダー
26 スカイフォート
30 デジラボ
36 デジファーム
42 通信プレイ
44 リロードチャレンジ

DIGIMON STORY SUPER XROS WARS : RED

デジモンストーリー 超クロスウォーズ レッド

STORY



伝説の武器デジモン!!

異世界・デジタルワールドに呼び寄せられた少年・タイキ。
デジタルワールドの住人・デジモンたちと出会い、
戦いをくぐりぬけるたびに、タイキが率いるチーム
"クロスハート"には多くの仲間たちが集っていく。

ある日、タイキたちは不思議な力により、
エルエストウゾーンへ飛ばされてしまう。
そこで出会ったのは、このゾーンの運命をにぎる
デジモン・スパーダモンだった。

新たな戦い! 見たことのないデジクロスが、クロスハートを待ち受ける!!

スパーダモン

タイキたちがエルエストウゾーンで出会う、伝説の武器デジモン。封印された力を解き放ったとき、強力な武器へと変化するという。

[レッド]と[ブルー]の違い

「デジモン超クロスウォーズ」の「レッド」と「ブルー」では、一部のストーリー展開と、「登場するデジモンの種類」「タイキの仲間になるライバル軍」「オリジナルデジクロスの種類」「お願いクエスト」などに違いがあります。

仲間とともにデジタルワールドへ!!



工藤タイキ

ゲームの主人公となる、中学一年生の男子。「放っとけない!」が口ぐせで、人助けのためなら危険な場所にも平気で飛び込んでいく、クロスハートのジェネラル。

陽ノ本アカリ

タイキとはおさななじみの小学六年生の女子。タイキやデジモンたちをしっかりとサポートする、クロスハートの仲間。

剣ゼンジロウ

タイキの同級生の男子。タイキを自分のライバルと思い続けている。機械いじりが得意で、バリスタモンを修理したこともある。

[ジェネラルとは?]

ジェネラルはデジモン軍団を指揮する人物のこと。デジモンたちは彼らジェネラルのもとでのみ、デジクロスを行うことができる。

クロスハート

タイキが率いるデジモン軍団がクロスハートだ。強大な敵との戦いの中で出会った、シャウトモンをはじめとする心強い仲間が揃っている。

クロスハートのデジモンたち



シャウトモン

“デジモンキング”を夢見る小竜型デジモン。カゲキな性格だが、デジタルワールドの平和を願っている。

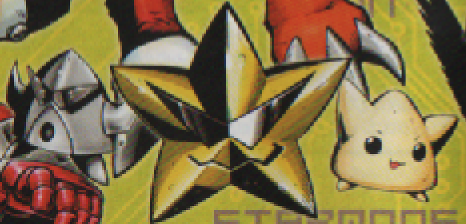
ドルルモン

風のように自由に生きる獣型デジモン。戦闘能力は高いが、勝負にはあまりこだわらないクールな性格。



バリスタモン

強力なパワーと、ぶ厚い装甲を持ったマシーン型デジモン。無口で気の優しい、シャウトモンの相棒だ。



スターモンズ (スターモン&ピックモン)

スターモンをヘッドに、ピックモンたちが集まってできたデジモンユニット。とにかく“カッコいい”ことが大好き。

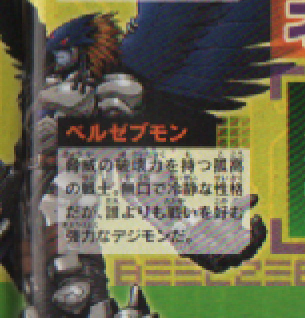


キュートモン

ドルルモンにつかまって移動するデジモン。見た目は可愛いが、しっかりした一面も。

スパロウモン

音もなく飛行し、空中戦を得意とするデジモン。その飛び方を見れば、機嫌が一目でわかる。



ベルゼブモン

最強の破壊力を持つ孤高の騎士。無口で冷静な性格だが、誰よりも戦いを好む強力なデジモンだ。



スカルナイトモン

悪知恵に長けた騎士。常に勝ちにこだわり、そのためには汚いことも平気で行う。

デッドリーアックスモン

スカルナイトモンの弟分。素早い動きと無限の体力を持った強力なデジモン。

天野ネネ

クロスハートに新たに加わった仲間。タイキとは別動隊として行動することが多く、情報収集を得意とする。かつての仲間・ダークナイトモンに捕われた弟のユウを捜している。

記憶を失ったネネのゆくえは!?

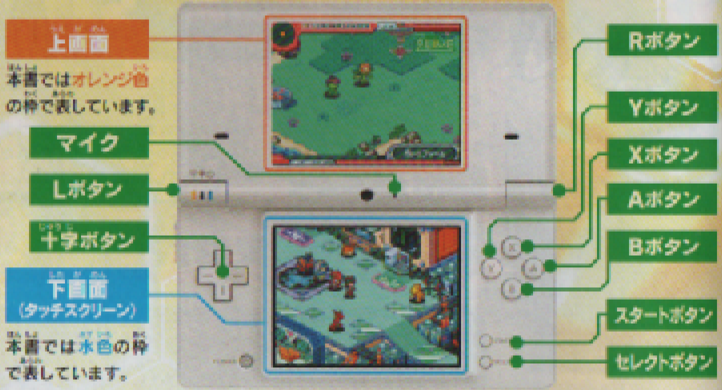
[デジモン=デジタルモンスターとは!?]

デジモンとは、コンピュータネットワーク上の電脳空間「デジタルワールド」に住むデジタル生命体である。デジモン同士は戦いに勝つことでより強く成長していく。ジェネラルのもとにいるデジモンたちは、合体して強力な「デジクロス」を使うことができる。

操作方法

「デジモンストーリー　超クロスウォーズ」は、ボタンとタッチスクリーンを使って操作します。ここではゲーム全体における基本的な操作方法を説明します。

本体の各部名称



※ゲーム中に本体を閉じるとスリープモードになり、バッテリーパックの消費をおさえることができます。スリープモードは本体を開くと解除されます。

※ゲーム中、Lボタン+Rボタン+スタートボタン+セレクトボタンを押すとソフトリセットができます。

ステージでの操作

十字ボタン	●主人公の移動 ●項目の選択
Aボタン	●話す ●トレジャーを開ける ●テントポイント(P.13)でテントを使う ●決定 ●会話を進める ●ハシゴの昇り降り ●うず、ワープゲートに入る
Bボタン	●会話を進める
Xボタン・スタートボタン	●クロスローダー(P.20)を開く
セレクトボタン	●今いる場所のマップを開く
下画面のタッチ	●会話を進める ●タッチで選択、もう一度タッチすると決定

その他の画面での操作

十字ボタン	●[いきさきマップ(P.28)]→ホウオウモンの移動 ●項目の選択 ●[ショップ(P.27)]→上下で選択、決定後上下左右で数を変更
Aボタン	●決定 ●画面を進める
Bボタン	●戻る ●キャンセル
Xボタン	●[デジモンリスト(P.35)][クロスローダー][デジフュージョン(P.30)][メロディさいせい(P.34)]→ソートの切り替え ●[ジョグレスアップ(P.32)]→デジモンのステータス表示 ●[そうび(P.23)]→装備の解除
Yボタン	●[バトル(P.14)]→ALLさくせんの選択
Lボタン・Rボタン	●[デジモンリスト][クロスローダー]→ページの切り替え
下画面のタッチ	●タッチで選択/決定
マイク	●[デジモンリロード(P.44)]→デジメロディの読み取り

ゲームスタート

タイトル画面でスタートボタンかAボタン、または下画面をタッチするとメニューが出ます。プレイしたい項目を選んで決定します。





ぼうけんを はじめる／はじめから やりなおす

ゲームを最初からプレイします。オープニングムービーが流れて、ゲームがスタートします。セーブデータがあるときは「はじめから やりなおす」に変わります。

つづきから はじめる

ゲームを続きからプレイします。前回のプレイでセーブした場所から始まります。

リロードチャレンジ

リロードチャレンジに入ります。詳しくはP.44をご覧ください。

ゲームのセーブデータについて

ソフトに保存できるセーブデータは1つだけです。セーブデータがある状態で「はじめからやりなおす」でゲームを始めてテントなどでセーブをすると、それまでのセーブデータは上書きされます。

ステージ

主人公たちはステージを移動しながら、ストーリーを進めていきます。ステージ上は道のあるところを歩くことができます。

ステージ画面の見方

上画面 ・・・ ライブカメラ

ステージ移動時の上画面には、デジファームのファーム島(P.36)の様子を映したライブカメラ映像が表示されていて、デジファームにいるデジモンの様子を見られます。左上のゲージは、ファーム島の時間経過を表しています。

下画面 ・・・ ステージ

主人公のいるステージの画面です。主人公は十字ボタンでステージ上を移動します。主人公の後ろにはバンガード(P.20)のデジモンがついてきます。スカイフォートやシティ以外の場所を歩いていると、敵デジモンと遭遇しバトル(P.14)になります。

※持っているファーム島が複数ある場合は、そのうち1つがランダムで上画面に表示されます。





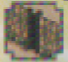
1 ファーム島の時間経過ゲージ
2 ファーム島
3 表示中のファーム島の名前※
4 主人公

ステージの移動



ステージは十字ボタンで移動できます。別のエリアとつながる場所では、ステージの端へ行くと移動できます。ステージにはさまざまなポイントが存在します。また、特定の場所に行くと、イベントが発生することがあります。このときは仲間たちがステージに出てくることもあります。

［ポイントの種類］



ハシゴ

前に立ってAボタンを押すと、ステージの段差を昇り降りします。



トレジャー（宝箱）

前に立ってAボタンを押すと開けられます。敵が出てくるものもあります。



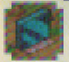
かんばんモニタ

前に立ってAボタンを押すと、いろいろな情報を教えてくれます。



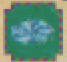
テントポイント

上に立ってAボタンを押すとテントが開き、セーブや回復ができます。



ゲート

トレジャーやイベントで手に入れたカギを使うと開いて先に進めます。



うず／ワープゲート

上に立ってAボタンを押すと、別の場所に移動できます。うずは一方通行です。

※ポイントにはこのほかにも、いろいろな種類があります。

ステージにはデジモンの「とくぎ」(P.22)を使って移動する特殊な地形があります。必要な「とくぎ」を持ったデジモンがパーティにいれば、自動的に「とくぎ」を使って先へ進めます。

テント

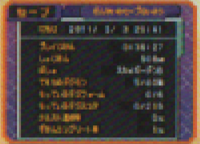


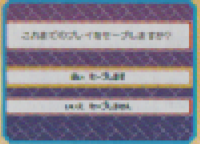
ステージの各所にあるテントポイントの上でAボタンを押すと、テントが開いて中に入れます。中にはセーブ端末と回復ベッドがあり、主人公たちは自由に使えます。



［セーブ端末］

今までのプレイデータをセーブします。セーブ端末の前に立ってAボタンを押すと、セーブ画面に入ります。上画面には前回セーブしたときの内容が表示されています。「はい　セーブします」を選ぶとセーブされます。「いいえ　セーブしません」を選ぶと、セーブせずに戻ります。セーブ端末はスカイフォート(P.26)のコマンダールームにもあります。







［回復ベッド］

主人公が連れている味方デジモンを回復させます。前に立ってAボタンを押し、「はい　やすみます」を選ぶと、デジモンのHPとMPとヘルスダウン（状態異常）が完全に回復します。「いいえ　やすみません!」を選ぶと、回復ベッドを使わずに戻ります。回復ベッドはスカイフォート(P.26)のコマンダールームにもあります。



バトル

ステージを歩いていると敵のデジモンと遭遇し、バトルになります。バトルで敵を倒して経験値をもらうことで、デジモンは成長していきます。また、特定の方法で敵を倒すと、メロディ(P.19)が手に入ることがあります。

画面の見方

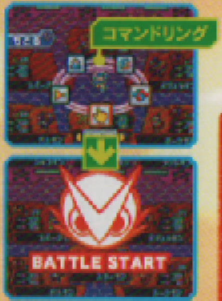


1. デジスキャナー：メロディ化したり仲間にしたデジモンは、ワザに対する耐性がここに表示されます。[W]は弱点、[R]は耐性があることを示しています。L・Rボタンで敵を選べます。特別な敵とのバトルでは表示されません。
2. 敵デジモン：戦闘中の敵です。最大3体が出現します。
3. 敵デジモンの状態：敵デジモンの現在の状態です。
4. バンガードの味方デジモン：前列にいるデジモンです。敵に大きなダメージを与え、敵からの攻撃を直接受け止めます。また、デジクロス(P.17)が使えます。
5. リアガードの味方デジモン：後列のデジモンです。デジクロスが使えず、敵へのワザのダメージが半分になりますが、敵の攻撃は一切受けません。

味方デジモンの状態について

味方デジモンの丸いアイコンは、通常は作戦の内容が表示され、ヘルスダウン（状態異常）になると状態を表すアイコンに変わります。

バトルフェイズ



バトルでは「コマンド入力フェイズ」で、デジモンに命令し、Xボタンを押すか「バトルスタート」をタッチすると「バトルフェイズ」に入り、バトルがスタートします。コマンドは下画面のコマンドリングで入力します。十字ボタンの左右か黄色い矢印のタッチ、またはリング上のアイコンを直接タッチして選びます。すべての攻撃が終わって敵デジモンがまだ残っているときは、コマンド入力フェイズに戻ります。また、コマンド入力フェイズでYボタンを押すか「ALLさくせん」をタッチすると、味方のデジモン全員に同じ作戦を与えます。

[さくせん]



デジモンに作戦を与えるコマンドです。作戦を与えておけば、デジモンはバトルフェイズでその作戦にしたがって自動的にバトルを行います。デジモンにどの作戦を与えているかは、下画面のアイコンでわかります。

フルパワさくせん
敵に対して全力で戦います。一番ダメージを与えられるワザを使って攻撃します。

せつやくさくせん
MPを節約して戦います。MPの消費が少ないワザを優先的に使って攻撃します。

ガードさくせん
敵の攻撃を全力でガードします。ガードすると敵からのダメージが減ります。

とんずらさくせん
バトルから逃げます。逃げたときはEXPや敵が落とすbitやアイテムは手に入りません。

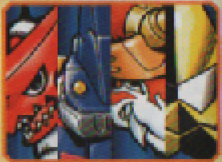
[めいれい]

デジモンのワザを自由に選んで行動させます。攻撃だけでなく、ワザを使って味方デジモンの回復などもできます。ワザを選ぶと、上画面にデータや説明が表示されます。ワザの対象が1体の場合は、使いたい相手を選んで決定します。



[デジクロス]

パーティのデジモンが合体して、強力なワザをくり出します。決まった組み合わせのデジモンがパーティ内(リザーブ以外)にいて、さらに必要な量のMPがあれば、デジクロスのワザを選べるようになります。デジクロスにどのデジモンが必要かは、上画面の[がったい]の項目に表示されています。デジクロスは、ワザを使ったデジモンのMPのみが消費されます。デジクロスをするデジモンがリアガードへシャッフルされたり、参加するデジモンが行動不能やヘルスダウンになると、デジクロスはできません。なおデジクロスが使えるのはバンガードのデジモンだけです。

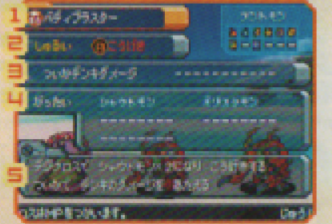




デジモンの行動の表示について

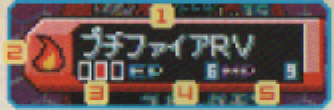
コマンド入力フェイズで選んだデジモンの行動は下画面のデジモンの名前の欄に、名前と行動名が交互に表示されます。

バトル時のワザの見方（上画面）



1. デジモンのワザ名です。左はワザの系統を表すアイコンです。
   - 「ちから」のパラメータを源にしたワザです。
   - 「かしこさ」のパラメータを源にしたワザです。
   - 「ちから」「かしこさ」の両方を源にしたワザです。
2. そのワザの種類です。
3. そのワザが持っている特殊効果です。
4. デジクロスを出すために必要なデジモンの名前です。デジクロスを選んだときのみに表示されます。
5. そのワザの詳しい説明です。

ワザアイコン



1. ワザ名：そのワザの名前です。
2. 属性アイコン：そのワザの属性(P.23)です。敵の弱点の属性のワザで攻撃すると大ダメージを与えます。
3. レンジ：そのワザの効果範囲です。対象1体に効果があるものと、全体に効果があるものがあります。

…1体に効果　…全体に効果

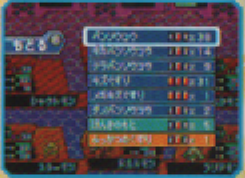
4. EP：そのワザの効果値です。この数値が大きいほど、効果が高くなります。
5. MP：そのワザを使うときに消費するMPです。ワザを使うとその数のMPが減ります。MPが減ってワザを使えなくなるとデジモンは「すてみアタック」を行い、自分もダメージを受けます。

[たいれつ]



デジモンの隊列を入れ替えます。入れ替えたいデジモンを選んで決定してください。このコマンドはコマンド入力フェイズ中ならいつでもできます。入れ替わった隊列は、バトルが終わっても元には戻りません。

[アイテム]



持っているアイテムを使います。下画面でアイテムを選ぶと、上画面に効果が表示されます。アイテムの色は青がHP回復アイテム、水色がMP回復アイテム、緑がHP＆MP回復アイテム、オレンジが特殊アイテム、赤がバトルでしか使用できないアイテムを表し、バトル中に使えないアイテムは表示されません。効果が1体の場合は、使う相手を選択します。

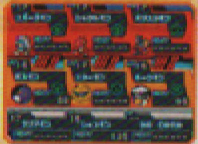
攻撃時のエフェクト

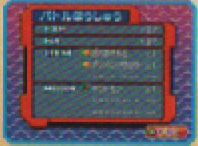
バトル中にデジモンのワザが当たったとき、その効果のエフェクトが出ることがあります。その一例を紹介します。



RESIST	得意属性でワザが効きにくい
WEAK	苦手属性でワザがよく効いている
CRITICAL	クリティカルヒット
GUARD	ガードでダメージが少ない
まひ	一定の間行動できないことがある
こんらん	一定の確率で敵味方の誰かを攻撃
ポイズン	通常の攻撃にダメージが追加される

リザルト





バトルに勝つとリザルト画面が表示されます。上画面がバトル後の味方デジモンの様子、下画面がバトルで得た報酬です。EXP（経験値）が一定量を超えたデジモンはレベルアップして、ステータスが上がります。レベルアップしたときは、Aボタンを押すと次の画面に詳細が表示されます。また、ワザを4つ覚えているデジモンがレベルアップして新しいワザを覚えると、ワザの選択画面に入ります。つけかえたいワザを選んで決定します。

EXP：入手した経験値です。リザーブも含めたデジモン全員に同じ値がもらえます。
bit：入手したお金です。デジタルワールドではこの単位で計算されます。
ITEM：敵が落としたアイテムです。持っているアイテムに追加されます。
MELODY：メロディ化して手にいれたデジモンの種類と数です。

メロディの入手



バトル中、敵のデジモンを一撃で倒すか、メロディ化の特殊効果のあるワザでとどめをさすと、倒したデジモンがメロディになることがあります。メロディになったデジモンは、デジラボで実体化させて味方にすることができます(P.34)。

味方デジモンがやられてしまうと……

敵の攻撃をくらって味方デジモンのHPが0になると行動不能になります。そのままバトルを終えるとHPが1の状態で復活します。また、バンガードとリアガードのデジモン全員が行動不能になると、スカイフォートの回復ベッドなどの特定の場所に戻されてしまいます。

クロスローダー

ステージ画面のときにXボタンかスタートボタンを押すと、クロスローダーの画面に入ります。下画面の項目を選んで決定してください。このとき上画面には、パーティのデジモンの情報が表示されています。





1 バンガードのデジモン：前列のデジモンです。バトル時は敵を攻撃し、敵の攻撃をすべて受け止めます。デジクロスが使えます。

2 リアガードのデジモン：後列のデジモンです。バトル時は敵の攻撃を受けずに敵を攻撃できますが、ワザのダメージは半分になり、デジクロスが使えません。

3 リザーブのデジモン：バトルに参加しない控えのデジモンです。バトルに加えるときは「たいれつ」(P.23)で場所を入れ替えます。なお、特性や特技はリザーブのデジモンでも発揮できます。

4 手持ちのbit　5 クロスローダーのメニュー項目

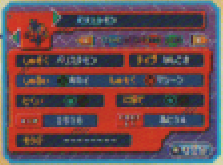
［ステータス］

パーティのデジモンのステータス情報などを見ます。上画面にはパラメータが、下画面には4種類の情報が表示されます。L·Rボタンを押すか黄色い矢印のタッチで情報の切り替え、十字ボタンの左右か青い矢印のタッチでデジモンを切り替えます。



ステータス

選んだデジモンのステータスやパラメータを見ます。



しゅぞく：デジモンの種族です。

タイプ：デジモンのレベルアップ時に上がりやすいパラメータのタイプです。

しゅるい／しゅもく：デジモンの種類と種目です。種類は下の9種類があり、種目でさらに細かく分類されています。

ゲンジュウ　ケモノ　キカイ　アクマ　テンシ
コンチュウ　スイセイ　トリ　ショクブツ

とくい／にがて：デジモンの得意な属性と苦手な属性です。得意な属性の攻撃を受けたときはダメージが減り、苦手な属性の攻撃を受けたときはダメージが大きくなります。

EXP／NEXT LV：デジモンの経験値と、次のレベルまでに必要な経験値です。

そうび：現在デジモンが装備しているアイテムです。

デジモンのパラメータについて

ステータスの項目を選択中は、上画面にそのデジモンの強さを表すパラメータの数値が表示されています。装備アイテムで上がったパラメータは青く表示されます。

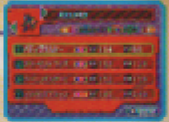
さいだい	レベルの最大値です	ゆうじょう	デジモンとプレイヤーの関係の数値です。高いほど有利になります
ちから	デジモンの攻撃力です		
かしこさ	デジモンの賢さです	じょうたい	デジモンの現在の状態です
すばやさ	デジモンの素早さです	せいかく	デジモンの性格です。ファーム島でのおしゃべりが変わります
まもり	デジモンの防御力です		

ワザ



デジモンが使えるワザです。下画面に表示されたワザを選ぶと、そのワザの情報と説明が上画面に表示されます。

Dクロス(デジクロス)



デジモンが使えるデジクロスです。下画面に表示されたデジクロスを選ぶと、その情報と説明が上画面に表示されます。

とくせい(特性/特技)



デジモンが持っている特性と特技です。下画面に表示された特性や特技を選ぶと、その情報と説明が上画面に表示されます。

[わざ]

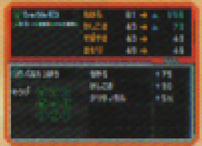


デジモンのワザを見ます。L・Rボタンか黄色い矢印のタッチでワザとデジクロスを切り替え、十字ボタンの左右か青い矢印のタッチでデジモンを切り替えます。左に「!」マークのある白文字のワザはAボタンを押すと使えます。Xボタンを押すとワザの位置を並べ替えられます。

ワザ/デジクロスの属性:

- かくとう
- ほのお
- みず
- でんき
- ひかり
- あんこく

[そうび]



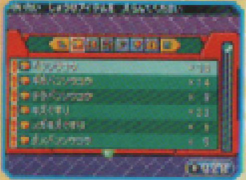
デジモンにアイテムを装備させます。装備させたいデジモンと、持っている装備アイテムを選びます。装備アイテムを装備したデジモンを選ぶとき、Xボタンを押すと装備アイテムを外せます。

[たいれつ]



デジモンの位置を入れ替えます。デジモンを選んで移動先を決定します。バンガードとリアガードのデジモンがバトルに参加します。バンガードのデジモンは必ず1体以上必要です。

[もちもの]



パーティが持っているいろいろなアイテムを表示します。下画面に表示されたアイテムを選ぶと、上画面に情報が表示されます。左に「!」マークのある消費アイテムは、その場で選んで決定すると使うことができます。L・Rボタンを押すか、アイコンのタッチで画面を切り替えます。

アイテムアイコン

- しょうひアイテム
- デジスコア
- ファームグッズ
- そうびアイテム
- メロディ
- だいじなもの

[マップ]



ワールドマップを表示します。トレジャーなどから新しいマップを手に入れると、その場所が開いて詳細マップが見られるようになります。場所を選んで決定すると、詳細マップに切り替わります。

1 エリア名
2 エリア内のステージ名
3 開いているマップ
4 開いてないマップ
5 パーティのいる場所

詳細マップ



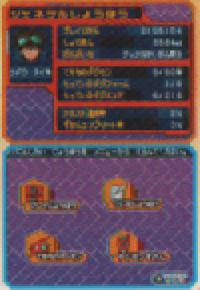
下画面のエリアを選ぶと、上画面にステージのイメージや設備の名前、出現するデジモンが表示されます。まだ遭遇していないデジモンは「?」マークで表示されています。

1 エリア名
2 選択中のステージ
3 イメージ図
4 出現する敵デジモン
5 場所のつながり

主なマップアイコン

- テントポイント
- アイテムショップ
- エアポート
- 通信BOX

[じょうほう]



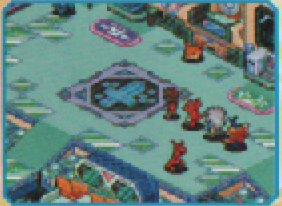
パーティのいろいろな情報を見ます。見たい情報を下画面のアイコンから選んで決定します。上画面にはパーティのジェネラル(タイキ)の情報が表示されています。

プレイじょうほう:これまでプレイしたゲームの情報です。
てもちのデジモン:すべての味方デジモンの情報を見ます。
クエストじょうほう:現在受けているクエストの情報を見ます。
デジモンずかん:今まで遭遇したデジモンの情報を見ます。

スカイフォート

主人公の冒険の重要な基地になるのが、このスカイフォートです。大きくわけて4つのルームがあり、その中には便利な設備が揃っています。

また友好的なデジモンたちが、主人公に役立つ情報などをくれることもあります。



中央ルーム

スカイフォートの中央にあり、デジラボ(P.30)とデジファーム(P.36)などの重要な施設がある部屋です。ペンモンのショップで買い物もできます。



コマンダールーム

中央ルームのとなりにあり、クエストを受けるためのクエストモニタがあります。セーブ端末と回復ベッドもこの部屋にあります。



フロントルーム

スカイフォートの正面入口にある部屋で、主人公がクエストを受けたあと、クエストを依頼したデジモンがここにやってきます。



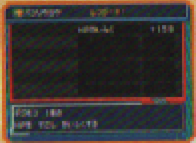
スカイポート

滑走路のある部屋で、ゲームを進めるとホウオウモンが別のエリアに運んでくれます(P.28)。サービスカウンター(P.28)もあります。



アイテムショップ

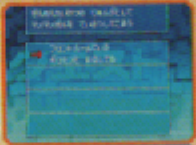
ペンモンがやっているアイテムショップです。持っているbit(お金)を使って、ステージやバトル中に使う消費アイテムと、デジモンが装備できる装備アイテム(P.23)を買えます。買いたいアイテムを選択して、十字ボタンの左右で1ずつ、上下で10ずつ数を決めます。また、持っているアイテムや装備アイテムを売ることもできます。冒険の行く先にあるシティにもショップがあり、買えるアイテムも変わります。

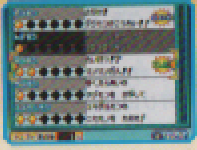




クエストモニタ

デジモンたちのお願いを聞いてあげるためのクエストを受けられます。白い枠で表示された内容が現在受けられるクエストで、グレーの色で表示されたクエストは特定の条件を満たせば受けられるようになります。はクエストの難易度を表し、進行中のクエストにはの、クリアしたクエストにはのアイコンがつきます。





クエストのキャンセルについて

進行中のクエストをキャンセルするときは、そのクエストをもう一度選び「クエストをうける」を選ぶとキャンセルできます。キャンセルするとそこまで進めた内容はクリアされてしまいます。別のクエストを受ける場合も、進行中のクエストはキャンセルしなければなりません。

スカイポート

特定のクエストをクリアすると、スカイポートにあるエアポートから、ホウオウモンが他のエリアへ運んでくれます。ホウオウモンと話すと、「いきさきマップ」が表示されるので、行きたいエリアを選択して決定します。エアポートはデジタルワールドの各地にあり、キーを使ってゲートを開けると、そのエリアへ移動できるようになります。



エアポート



1 エリア名
2 生息するデジモンの種類
3 イメージ図
4 ホウオウモン（現在位置）
5 エアポート
6 クエスト進行中エリア

サービスカウンター

クロックモンのいるサービスカウンターでは、「よびだしチケット」を使うとデジモンを呼び出してくれます。クロックモンに話しかけて、呼び出したいデジモンのチケットを選んでください。ここで呼び出したデジモンは報酬をくれますが、その場で消えてしまいます。サービスカウンターはここ以外に各地のシティにもあります。



シティについて

ストーリーを進めると、デジタルワールド各地にあるシティへ行けるようになります。シティはスカイフォートと同じように、セーブや回復ができるテントポイントやショップなどがある町です。また、スカイフォートにはない施設もあります。



シティの施設



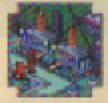
通信BOX

ワイヤレス通信プレイを行うための施設です。詳しくはP.42をご覧ください。



ファームショップ

デジファームのファーム島で使うファームグッズを売っています。詳しくはP.39をご覧ください。



コンテンサタワー

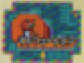
スカイフォートのシステムを動かす施設です。デジタルワールドに複数あり、すべてシティの近くにあります。

デジラボ

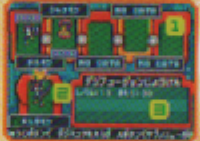
スカイフォートにある設備で、デジモンに関係する作業を行えます。また新しく味方になったデジモンは、デジモンリストのデジバンクに預けられています。

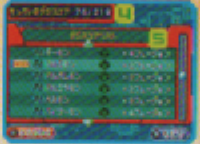


デジフュージョン



複数のデジモンを合体させて、新しいデジモンを作り出します。デジフュージョンには、デジモンを合体させるためのレシピとなる「デジスコア」が必要になります。デジスコアは敵が落としたり、トレジャーやイベントなどでも手に入ります。





1 **フュージョンデジモン**：デジフュージョンさせるデジモンです。合体可能なものは「GOOD」、合体不可のものは「NG」、持っていないデジモンは「もっていない」と表示されます。

2 **合体後のデジモン**：フュージョンデジモンを合体させて生まれるデジモンです。

3 **デジフュージョン条件**：合体させるフュージョンデジモンは、一定の条件を満たしていなければなりません。その条件がここに表示されます。

4 **デジスコアの数**：持っているデジスコアの数と全体数です。

5 **デジスコアリスト**：持っているデジスコアのリストです。デジフュージョン後の名前、種族アイコン、必要なフュージョンデジモンの数が表示されています。

デジフュージョンの手順

1 デジスコアを選ぶ

リストの中から持っているデジスコアを選びます。左側の「GOOD」は、手持ちのデジモンでデジフュージョンができるという意味です。



2 サブメニューから「デジフュージョンする」を選ぶ

デジスコアを選ぶとサブメニューが表示されます。ここでは手持ちのデジモンや、デジフュージョン後のデジモンのステータスも見られます。

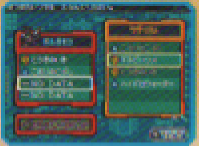


3 条件に合ったデジモンをセットする

合体可能なフュージョンデジモンがリストに表示されます。メニューの「デジフュージョンに セットする」を選ぶとセットできます。

4 Yボタンを押してデジフュージョンを実行

デジモンを選んでYボタンを押すとデジフュージョンが始まります。合体させたフュージョンデジモンはいなくなります。



5 ニックネームをつけてワザを選ぶ

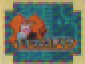
生まれたデジモンにはニックネームをつけられます(P.33)。また、合体させたデジモンが持っていたすべてのワザの中から4種類まで選べます。

デジフュージョンするデジモンについて

デジフュージョンによって合体させたデジモンは、デジモンリスト(P.35)からいなくなります。またシャウトモンなどの、ストーリーに関係するデジモンは、ストーリーを特定の場面に進めるまでデジフュージョンできません。



ジョグレスアップ

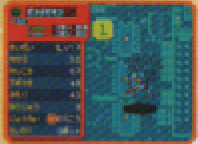


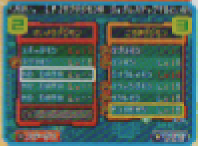
デジモンに、他のデジモンを合体させてパワーアップします。レベル15以上のデジモンならどの種類でも合体させることができます。1体のメインデジモンと最大4体のサブデジモンの合計5体まで合体させられます。
ジョグレスアップを行ったデジモンはレベルが1に戻ります。

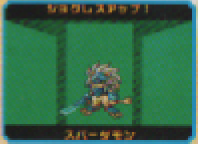
1 選択したデジモンのパラメータ
選択したデジモンのパラメータとグラフィックが表示されます。採用デジモンと候補デジモンで切り替わります。

2 ジョグレスアップするデジモン(メインデジモン)
ジョグレスアップによって合体させるデジモンがここにセットされます。一番上のデジモンがメインのデジモンになります。

3 合体させるデジモン(サブデジモン)
ジョグレスアップの条件を満たしたレベル15以上の手持ちのデジモンがここに表示されます。ここからデジモンを選びます。







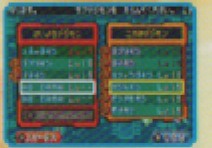
デジフュージョンとジョグレスアップの違い

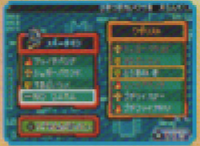
デジフュージョンがまったく新しいデジモンを生み出す合体なのに対して、ジョグレスアップは今味方にいるデジモンを強くする合体です。どちらも複数のデジモンが必要で、合体させると1体のレベル1のデジモンになってしまうので、戦力不足にならないようにしましょう。

ジョグレスアップの手順

1 強くさせたいメインデジモンを選ぶ
強くさせたいレベル15以上のデジモンを選びます。名前の左にPのマークがついたデジモンはパーティにいるデジモンです。

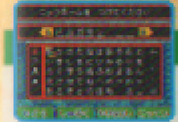
2 合体させるサブデジモンを選ぶ
合体させるサブデジモンを選びます。レベル15以上のサブデジモンを最大4体まで選べます。ストーリーに関係するデジモンは、ストーリーを特定の場面に進めるまで選べません。





3 Yボタンでジョグレスアップを実行
Yボタンを押すとジョグレスアップが始まります。ニックネームをつけて、合体させたデジモンのワザの中から4種類まで選べます。

※ストーリーに関係するデジモンのニックネームは変えられません。



名前入力画面の操作方法

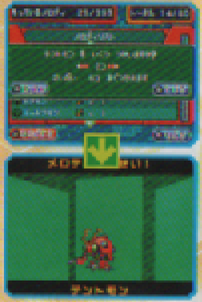
デジフュージョン、ジョグレスアップ、メロディさいせい(P.34)では、デジモンにニックネームをつけることができます。

十字ボタン、下画面のタッチ	文字の選択/決定	[あ]、[ア] [A]、[a]	文字の切り替え	[しゅぞく]	デジモンの種族の名前をつける
Aボタン	決定	[゛]、[゜]	濁点、半濁点の切り替え	[やりなおし]	最初の名前に戻す
Bボタン、[←]	1文字消す	[小]	大文字・小文字の切り替え	スタートボタン、[けってい]	終わる
L・Rボタン	カーソル移動	[じどう]	ニックネームから選択		

メロディさいせい



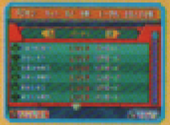
バトルなどで手にいれたデジモンのメロディを実体化します。持っているメロディのリストの中から実体化させたいデジモンを選びます。上画面にはそのデジモンのステータスが表示されます。



メロディはデジモン1種類につき最大10個まで使えます。使うメロディの数が多いほど、実体化するデジモンのレベルが上がります。実体化後にニックネームをつけると、そのデジモンはデジモンリストのデジバンクに送られます。

デジモンのレベルについて

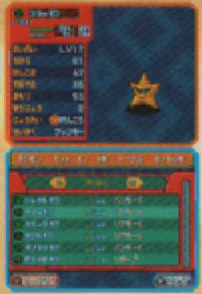
レベルが最大まで達したデジモンはデジフュージョンやジョグレスアップ時、デジモンリストなどでレベルの色が赤く表示されます。そのデジモンはバトルでEXPを得てもそれ以上は成長しませんが、ジョグレスアップをすることでレベルの最大値が上がり、レベル1の状態からさらに強く育てられるようになります。



デジモンリスト



手持ちのデジモンの情報を見たり、配置を変えます。イベントなどで味方になったデジモンや、メロディを実体化したデジモンはデジバンクに預けられています。ここからパーティに加えたり、ファーム島へ移動させたり、探検隊に加えられます。味方にできるデジモンは最大80体までです。ページの切り替えはL・Rボタンか、矢印のタッチで行います。



デジモンをいどうする：選択中のデジモンを移動させます。移動先をリストの中から選んで決定します。

ステータスをみる：選択中のデジモンの情報を見ます。

メロディにもどす：選択中のデジモンをメロディに戻します。メロディに戻したデジモンはリストからいなくなります。デジモンのレベルに関係なく、手に入るメロディは1個で、もう一度実体化させるときは、育てなおしとなります。また、ストーリーの進行によって、メロディに戻せないデジモンもいます。

パーティ

冒険に連れていくデジモンです。バンガード3体、リアガード3体、リザーブ3体の合計9体まで連れていけます。

たんけんたい

デジモンを探検に行かせます。探検に行ったデジモンはアイテムを見つけてくることがあり、EXPももらえます。8体まで探検隊に加えられます。

ファーム島

デジモンをファーム島(P.38)に預けます。ボードやファームグッズによってデジモンが成長します。1つのファーム島に8体まで預けられます。

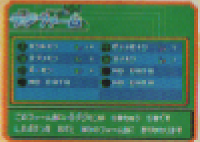
デジバンク

デジモンを預けておく場所です。デジラボで合体させたり、メロディから実体化したデジモンもここに預けられています。

デジファーム

ファーム島を管理する設備です。ファーム島はゲームを進めると6つまで手に入り、ここに預けたデジモンは冒険に連れて行かなくても、時間が過ぎると自動的に成長します。







ファーム島

デジファームに入ると、ファーム島の選択画面に入ります。L·Rボタンを押すか黄色い矢印をタッチしてファーム島を選ぶとデータが見られます。Aボタンを押すとファーム島に入り、Xボタンを押すとデジモンリストの画面に移動できます。

デジモン	そのファーム島に預けてあるデジモンの数です。デジモンは8体まで預けられます。
グッズ	セット中のファームグッズ(P.38)です。ファームグッズは6個までセットできます。
ちけいボード	ファーム島の地形となるボードです。セットするボードの種類によって、預けてあるデジモンの育ち方が変わります。ボードの性能はファーム島メニューの「ちけいボードつけかえ」で見られます。
BGMボード	ファーム島で流れているBGMのボードです。ボードはそれぞれ1種類ずつセットできます。
おすすめ	ファーム島にセットしてあるボードの組み合わせによって、どの種類のデジモンが育ちやすいのかがアイコンで表示されています。アイコンの内容はP.21をご覧ください。

ファーム島メニュー

デジモン ファーム島に預けているデジモンとコミュニケーションをします。

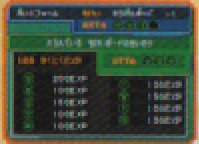
おしゃべり	ファーム島に預けているデジモンとおしゃべりをします。
とっくん	セット中のファームグッズの「とっくんペン」とデジモンを選ぶと特訓します。成功するとデジモンのパラメータが上がります。スタミナがないと特訓はできません。
おしごと	セット中のファームグッズの「おしごとペン」とデジモンを選ぶと、そのデジモンがお仕事をします。パラメータが上がり、装備アイテムが生産されることもあります。
デジノワ	特訓をしてスタミナ(デジモンの下にあるゲージ)が減ったデジモンに、デジノワをあげて回復させます。デジノワはデジモン1体につき1日1回だけあげられます。

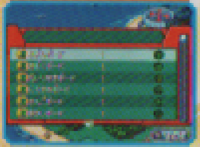
ファーム島 選択中のファーム島のボードやファームグッズを管理します。

1日のかくとくEXP	1日に得られる経験値(EXP)の量です。種族ごとに得られる経験値が表示されます。ファーム島の1日は、ライブカメラの左上のゲージが満タンになると終わります。
グッズのかんり	持っているファームグッズをそのファーム島にセットしたり、取り外したりします。ファームグッズは1つのファーム島に6個までセットできます。
ちけいボードつけかえ	そのファーム島にセットしてある地形ボードを付け替えます。1つのファーム島に1つだけセットできます。
BGMボードつけかえ	そのファーム島にセットしてあるBGMボードを付け替えます。1つのファーム島に1つだけセットできます。

いどう ファーム島の選択画面に戻るか、デジファームの画面から抜けます。

ボードについて





ファーム島に預けたデジモンが1日に獲得できる経験値の量は、2種類のボードに設定され、組み合わせによって最も経験値がもらえる種族3種類が「おすすめ」になります。ボードにはレベルがあり、レベルが高いほどもらえる経験値が上がります。ボードはファームショップで改造して、レベルを上げることができます。

ファームグッズについて



ファーム島にセットできるファームグッズには、特訓用とお仕事用の2種類があります。特訓用は時間経過によるライブイベントや、「とっくんベン」を使うことでデジモンのパラメータが上がり、お仕事用は「おしごとベン」を使うことで効果が発生します。

1. そのファームグッズの名前です。
2. セット中のライブイベントでどんな効果があるのかが表示されています。
3. ライブイベントでどれだけの効果があるのかが数値で表示されています。
4. そのファームグッズで発生した効果の上限が表示されています。
5. そのファームグッズがファーム島にセットされたときの絵柄です。
6. とっくんベン、またはおしごとベンの名前と絵柄、それを使ったときの効果です。
7. ファームグッズの説明文が表示されています。

デジレポートについて





ファーム島の1日が終わると、何があったかを報告するデジレポートが届きます。時間経過は、ライブカメラの左上のゲージでわかります。デジレポートは見なくても、結果は反映されます。

LIVEイベントほうこく: デジモンがいるファーム島で発生したライブイベントの内容が表示されます。L・Rボタンを押すか黄色い矢印をタッチすると、別のファーム島のレポートに切り替わります。

おしごとほうこく: おしごとベンでお仕事をしたデジモンが生産した装備アイテムが表示されます。

たんけんたいほうこく: 探検に行って戻ってきたデジモンが探してきたアイテムが表示されます。

レベルアップほうこく: ファーム島や探検隊でレベルアップしたデジモンのパラメータが表示されます。

※ファーム島でレベルアップしたデジモンが新しいワザを覚えると、ワザの選択画面に入ります。

レポくじについて

デジレポートを最後まで見ると「レポくじ」がもらえます。もらったくじの番号がそのあとに発表される「アタリすうじ」と同じだった場合は当選となり、いいことが起こります。

ファームショップ

ファームグッズは、シティにあるボンバーナニモンのファームショップで買えます。売っているものはシティによって変わります。また手持ちのボードの改造もできます。

ファームグッズをかう	ファームグッズを買います
ちけいボードをかいぞうする	手持ちの地形ボードを改造します
BGMボードをかいぞうする	手持ちのBGMボードを改造します
アイテムをうる	持っているアイテムを売ります

DSワイヤレス通信(DSワイヤレスプレイ)の方法

■用意するもの

- □ ニンテンドーDS・ニンテンドーDS Lite・ニンテンドーDSi・ニンテンドーDSi LL…… 2台
- □「デジモンストーリー 超クロスウォーズ レッド」または
  「デジモンストーリー 超クロスウォーズ ブルー」カード …… 2枚

操作手順

1. 各本体の電源がOFFになっていることを確認し、各本体にDSカードを差し込んでください。
2. 本体の電源をONにしてください。
3. 本体のメニュー画面で「デジモンストーリー スーパークロスウォーズR」、または「デジモンストーリー スーパークロスウォーズB」をタッチしてください。
4. 以後の操作方法は、42ページをご覧ください。

⚠ 航空機内でのワイヤレス通信の禁止について

- □ 航空機内でのワイヤレス通信は、航空法によって禁止されています。処罰の対象にもなりますので、絶対に行わないでください。
- □ ワイヤレス通信機能は、次のようなときにONになります。航空機内では、絶対にこれらの操作を行わないでください。
  - ・のアイコンが表示されている項目を選んだとき。
  - ・通信の開始を確認するメッセージが表示された後、それを承諾する項目を選んだとき。
- □ 次のような場合、ワイヤレス通信機能がONになっています。航空機内で使用中にこれらの状態になっているときは、すぐに電源をOFFにしてください。
  - ・画面にのような受信強度アイコンが表示されているとき。
  - ・本体の電源ランプまたは無線ランプが「チカチカッ」と2連続の点滅を繰り返しているとき。
- □ 航空機内でニンテンドーDSi/DSi LL本体を使用する場合、必ず本体設定から無線通信の設定をOFFにしてご使用ください。

通信プレイに関するご注意

- □ 通信中の画面に表示されるアイコンは、電波の受信状態を示すアイコン(受信強度アイコン)です。受信電波が強いほど、アンテナの数が多くなり、快適な通信プレイを行うことができます。

アンテナの数	0本	1本	2本	3本
電波の受信強度	弱 ←			→ 強

- □ 快適な通信を行うために、次のことを参考に通信プレイを行ってください。
  - ・通信相手の本体との距離は10m以内、もしくは受信強度アイコンのアンテナの数が2本以上となる距離とし、間に人や物など、障害物が入らないようにしてください。
  - ・電波干渉の原因となる機器(電子レンジ・コードレス機器など)によって、通信プレイに支障が出る場合は、その場所から離れるか、電波干渉の原因となる機器の使用を中止してください。
- □ ニンテンドーDSi/DSi LL本体で通信プレイを行う場合、本体設定の無線通信をONにしてください。

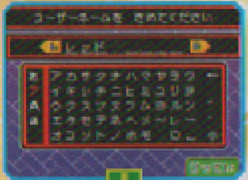
通信プレイ

通信プレイでは、他のプレイヤーとワイヤレス通信でデジモンのメロディを交換したり、デジスコアの受け取り・配信ができます。

通信BOXへ行く

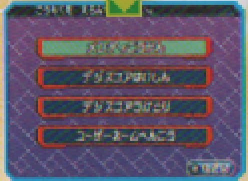


シティにある通信BOXに行くと、ワイヤレス通信ができます。ワイヤレス通信では、まずユーザーネームを登録します。ユーザーネームが登録できたら次の画面に進みます。



通信を始める

通信メニューに入ります。モードを選んで決定すると通信の準備に入ります。

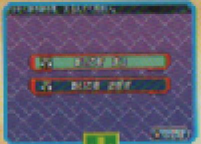


ワイヤレス通信での注意

ワイヤレス通信でやりとりするメロディやデジスコアは、プレイヤーのゲームの進み具合により交換・受け取りができないものがあります。そのときはゲームを先まで進めてから試してみてください。

メロディこうかん

持っているデジモンのメロディを交換します。メロディ交換時は、「あいてを まつ」を選ぶと、親機になってアクセスしてくる子機を待ちます。「あいてを さがす」を選ぶと、子機になってアクセスを待っている親機に参加します。子機はアクセスする親機を探して決定し、親機はアクセスしてきた子機を決定すると通信が始まります。お互いに交換に出すメロディを選び、「はい こうかん します」を選ぶと、メロディが交換されます。





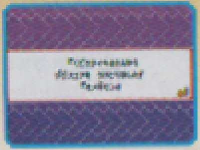
デジスコアはいしん

持っているデジスコアを、近くにいる他のプレイヤーに配信します。デジスコアのリストから、配信したいデジスコアを選んで決定すると配信します。Bボタンを押すと配信を終了します。



デジスコアうけとり

デジスコアを配信しているプレイヤーからデジスコアを受け取ります。近くにデジスコアを配信しているプレイヤーがいれば、自動的に受け取ります。Bボタンを押すと、受け取りを終了します。



ユーザーネームへんこう

ユーザーネーム登録画面に入ってユーザーネームを変更します。

リロードチャレンジ

リロードチャレンジは、タイトル画面から入れる特別なメニューです。
ここで使うパスワードやデジメロディは、製品Webサイトで配信されます。

➜ http://www.bandaigames.channel.or.jp/list/digimon_game/password/

※Webサイトでの配信サービスは、弊社の都合により予告無く終了する場合がございますのでご了承下さい。

ひみつのパスワード 名前入力(P.33)と同じ操作方法でパスワードを入力します。

デジモンリロード お手持ちのパソコンに音声を再生できる環境がある場合、上記URLの「デジメロディ」を再生してニンテンドーDSのマイクで読み取ることで「ひみつのパスワード」入力時と同じ効果が得られます。モードを決定して画面の「じゅんびちゅう」が消えたらパソコンのスピーカーにマイクを近づけてデジメロディを再生します。マイクが音声を読みとると下画面のゲージが動きます。

デジメロディの読みとり時の注意

デジモンリロードは他の雑音が入らないように、なるべく静かな場所で行ってください。また、デジモンリロード中はニンテンドーDSをできるだけパソコンのスピーカーに近づけてください。なお、デジモンリロードがどうしてもうまくいかない場合は、ひみつのパスワードを入力してみてください。

アンケートご協力のお願い

商品開発の参考にさせていただく為、アンケートにご協力をお願いします。

アンケートはこちらから	http://www.bandainamcogames.co.jp/cs_support/enq/
アクセスキー	ADHTC8KU

●アンケートは予告無く終了する場合がございます。ご了承ください。

任天堂の許諾がない装置を使用した場合、このゲームはプレイできない可能性があります。

バックアップ機能に関するご注意

- このDSカードには、ゲームの成績や途中経過をセーブ(記録)しておくバックアップ機能がついています。
- むやみに電源をON/OFFする、電源ランプが点灯したままDSカードを抜き差しする、操作の誤り、端子部の汚れなどの原因によってデータが消えてしまった場合、復元はできません。ご了承ください。
- セーブデータを改造する装置の使用は、ゲームを正常に進められなくなったり、セーブデータが壊れたり消えたりする原因となりますので、絶対におやめください。万一このような装置を使用してセーブデータを改造された場合には、改造する前の状態に復元することはできませんので、十分にご注意ください。

バンダイナムコゲームス公式サイト

http://www.bandainamcogames.co.jp/

バンダイナムコゲームステーション

本商品に関するゲーム仕様・操作・故障のお問い合わせは、**TEL:03-3375-7656**

〒140-8590 東京都品川区東品川4-5-15［電話受付時間 9:30~12:00 13:00~17:00（土・日・祝日を除く）］

- 電話番号はよく確かめて、お間違えのないようにご注意ください。
- 電話受付時間外の電話は、おさけください。
- 東京23区以外の方は、市外局番（03）をお忘れのないようにしてください。
- ゲーム攻略方法については一切お答えしておりません。

コンピュータエンターテインメントレーティング機構（CERO）

本商品は、コンピュータエンターテインメントレーティング機構（CERO）の審査を受け、パッケージに年齢区分マーク及び対象年齢を決定した根拠となる表現を示すコンテンツアイコンを表示しています。年齢区分マークは、CERO倫理規定に基づいて審査され、それぞれの表示年齢以上対象の内容が含まれていることを示しております（「Z」区分は、18歳未満者に対して販売したり頒布したりしないことを前提とする区分です）。なお、レーティング制度の詳細及びコンテンツアイコンについてはCEROのホームページをご覧ください。 http://www.cero.gr.jp/ （e-mail） info@cero.gr.jp

Produced by
株式会社 バンダイナムコゲームス